

Σημείωση: Τα κείμενα τα οποία είναι γραμμένα σε πλάγια γραφή (όπως και το συγκεκριμένο) είναι σημειώσεις, οι οποίες θα απομακρυνθούν από το τελικό κείμενο, αλλά αυτή την στιγμή υποδηλώνουν εργασίες οι οποίες δεν μπορούν να ολοκληρωθούν χωρίς να αναπτυχθεί ο κώδικας της εφαρμογής ή για κάποιο άλλο παρεμφερή λόγο.

Σημείωση: Η μορφή αυτή είναι ικανοποιητική; Πρέπει να μπουν με περισσότερη λεπτομέρεια ή αρκούν για σύντομες οδηγίες εκκίνησης;

Σύντομες οδηγίες εκκίνησης

Εισαγωγική οθόνη

<input type="checkbox"/>	Επιλογή 1	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Επιλογή 2	<input type="checkbox"/>
Μενου		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Επιλογή 3	
<input type="checkbox"/>	Επιλογή 4	

Στα αριστερά του παραθύρου φαίνονται τα μενού στα οποία οδηγεί η εφαρμογή. Στα δεξιά του παραθύρου φαίνονται σημεία χωρών και πατώντας σε αυτές αλλάζει η γλώσσα της εφαρμογής. Τα εικονίδια στα αριστερά παραμένουν καθ' όλη την διάρκεια εκτέλεσης της εφαρμογής.

Μενού παραγγελίας

<input type="checkbox"/>	Κατηγορία 1	Επιλεγμένα είδη
<input type="checkbox"/>	Κατηγορία 2	
Μενου	Κατηγορία 3	
<input type="checkbox"/>	Κατηγορία 4	
<input type="checkbox"/>		
		<input type="button" value="Ολοκλήρωση"/> <input type="button" value="Πίσω"/>

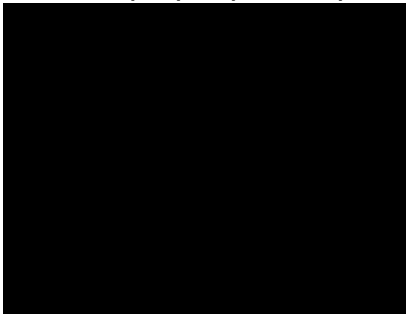
Μέσω του μενού παραγγελίας πραγματοποιούνται οι ηλεκτρονικές παραγγελίες. Στα δεξιά της οθόνης φαίνονται τα αντικείμενα που έχει επιλέξει ο χρήστης ενώ στο κέντρο φαίνονται τα αντικείμενα τα οποία προσφέρει η καστροπολιτεία.

Μενού διαχείρισης τάφρου-πισίνας

<input type="checkbox"/>	Πόρτα	<input type="checkbox"/> Ανοικτή	<input type="checkbox"/> Κλειστή
<input type="checkbox"/>	Θερμοκρασία	<input type="text" value="Θερμοκρασία"/>	
Μενου	Συναγερμός	<input type="checkbox"/> Ενεργός	<input type="checkbox"/> Ανενεργός
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			<input type="button" value="Πίσω"/>

Στο μενού της διαχείρισης της τάφρου-πισίνας ρυθμίζεται η πόρτα του διαμερίσματος, η θερμοκρασία και ο συναγερμός της πισίνας μέσω της αντίστοιχης μπάρας.

Εισαγωγική οθόνη



*Εδώ θα μπουν και οι υπόλοιπες
οθόνες του προγράμματος*
